

Helsingin yliopisto - Helsingfors universitet - University of Helsinki ID 2007-336

Tiedekunta-Fakultet-Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos-Institution-Department Viestinnän laitos
Tekijä-Författare-Author Moisio, Aleksi		
Työn nimi-Arbetets titel-Title Identiteetti 2.0 : Eheän virtuaalisen identiteetin merkitys Habbo Hotellin vierailijoille		
Oppiaine-Läroämne-Subject Viestintä		
Työn laji-Arbetets art-Level Pro gradu	Aika-Datum-Month and year 2007-09-01	Sivumäärä-Sidantal-Number of pages 106 s.
<p>Tiivistelmä-Referat-Abstract</p> <p>Tutkielma käsittelee pitkäkestoisen ja eheän virtuaalisen identiteetin rakentamisen merkitystä erilaisille käyttäjäryhmille virtuaalimaailmoissa. Esimerkkitapauksena tutkitaan Habbo Hotellia.</p> <p>Tutkielma tarkastelee, miten Habbo Hotellissa vierailevat nuoret ja siellä vierailun lopettaneet nuoret rakentavat erityyppisiä virtuaalisia identiteettejä. Lisäksi tutkitaan, millainen suhde ystävien etsinnällä sekä muulla sosiaalisella toiminnalla on eheän virtuaalisen identiteetin julkituomiseen.</p> <p>Virtuaalisella identiteetillä tarkoitetaan tutkielmassa monimuotoista kokonaisuutta, joka syntyy vierailijan halusta esiintyä muille vierailijoille tietyssä valossa, hänen kanssakäymisestään muiden vierailijoiden kanssa sekä virtuaalimaailman teknisistä rajoituksista.</p> <p>Habbo Hotellia käsitellään tutkielmassa virtuaalimaailmana. Se on kattokäsite erilaisille interaktiivisille verkkoympäristöille, jotka voivat sisältää tai olla sisältämättä pelillisiä elementtejä.</p> <p>Tutkimuksen teoreettinen viitekehys muodostuu virtuaalimaailmojen historiaa käsittelevästä tutkimuksesta, identiteettiteorioista ja näiden välisestä vuoropuhelusta. Tutkielman identiteettikäsite ponnistaa Erving Goffmanin (1971/1959) esittämästä tavasta hahmottaa sosiaalisen vuorovaikutuksen, yhteisön ja minän suhdetta. Lisäksi tutkielmassa hyödynnetään immersion eli uppoutumisen käsitettä sekä Richard Bartlen (2001) kehittämää avatar-hahmo-persoona-jaottelua.</p> <p>Tutkimuksen empiirinen aineisto koostuu 11 teemahaastattelusta, jotka on tehty 13–17-vuotiaille suomalaisille ja yhdysvaltalaisille nuorille. Nuoret vierailevat tai ovat vierailleet Habbo Hotellissa. Teemahaastatteluihin päädyttiin, koska tutkielmassa haluttiin antaa ääni nuorille, jotka on usein marginalisoitu akateemisen tutkimuksen valtavirrassa. Lisäksi oltiin kiinnostuneita nuorten kokemuksista ja heidän sisäisten järjestyksensä nähtäväksi saattamisesta.</p> <p>Haastatteluaineistoa analysointiin teemoittelun ja tyypittelyn avulla. Aineistoa peilattiin myös Habbo Hotellin vierailijoista aiemmin tehdyn globaalin segmentointitutkimuksen tuloksiin.</p> <p>Haastatteluaineistoa analysoitaessa havaittiin, että haastateltavat reflektoivat ja eksplikoivat immersiiivisiä kokemuksiaan pääsääntöisesti kahdella tavalla. Lopulta haastatteluaineistosta nousi esiin kaksi mahdollisimman yleistä tyyppiä: toiminnallisesti ja mentaalisesti uppoutuneet vierailijat. Analyysin tuloksina todettiin, että mentaalisesti uppoutuneet vierailijat arvostavat eheää virtuaalista identiteettiä toiminnallisia enemmän. Toiminnallisesti uppoutuneille avatar (eli digitaalisesti tuotettu visuaalinen representaatio) on enemmän hyötymisen väline kuin samastumisen kohde.</p> <p>Mentaalisesti uppoutuneiden kaipuusta eheään virtuaaliseen identiteettiin kertoi muun muassa se, että he tekivät muutoksia ensisijaiseen avatariinsa ja kokeilivat hyväksytäänkö nämä muutokset osaksi heitä. Mentaalisesti uppoutuneille oli myös tärkeämpää ylläpitää ja luoda uusia suhteita virtuaalimaailmassa. Habbo Hotellissa aktiivisesti vierailevat nuoret raportoivat vierailun lopettaneita vahvemmassa mentaalisesta immersiossa ja eheän virtuaalisen identiteetin rakentamisesta.</p> <p>Kulutushyödykkeillä oli rooli molempien ryhmien oleskelussa Habbo Hotellissa, mutta niitä käytettiin erilaisiin tarkoituksiin. Toiminnallisesti uppoutuneet käyttivät tavaroita ja varallisuutta mittarina, kun taas mentaalisesti uppoutuneet pyrkivät tekemään persoonallisuuttaan näkyväksi tavaroilla. Sisustamisen voi ajatella olevan mentaalisesti uppoutuneille vierailijoille yritys rakentaa kontekstia, josta muut vierailijat voivat saada vihjeitä virtuaalisen identiteetin pysyvyydestä.</p>		
<p>Avainsanat-Nyckelord-Keywords</p> <p>identiteetti</p> <p>verkkoyhteisöt</p> <p>verkkopalvelut</p> <p>www-sivustot</p> <p>www-sivut</p> <p>tietokonepelit</p> <p>verkkopelit</p> <p>nuoret</p>		
Säilytyspaikka-Förvaringsställe-Where deposited		
Muita tietoja-Övriga uppgifter-Additional information		